NES-AV-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

ADVENTURES OF LOLO™

This official seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

CARE OF YOUR GAME

1) Always make sure the power is off when inserting or removing the game pak from your computer.
2) This is a high precision game pak. Avoid subjecting it to extreme temperatures or shock. Store at room temperature. Never attempt to dismantle or open the game pak.
3) Do not touch the terminal leads or allow them to come in contact with water or the game circuitry will be damaged.
4) Never insert your fingers or any metal objects into the terminal portion of the computer. This can result in malfunction or damage.

THANK YOU

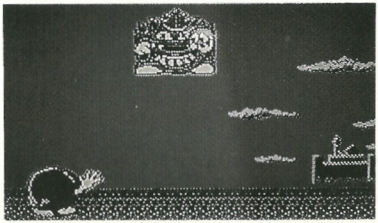
for selecting this exciting new game from HAL LABORATORY INC. Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

THE STORY 3
HOW TO USE THE CONTROLLER 4
HOW TO PLAY THE GAME 5
DISPLAY OF THE MAIN SCREEN 6
ITEMS 7
ENVIRONMENT 8
MAGIC SHOTS AND POWER . . . . . 9 & 10
CHARACTERS 11
GAME OVER AND CONTINUE 12

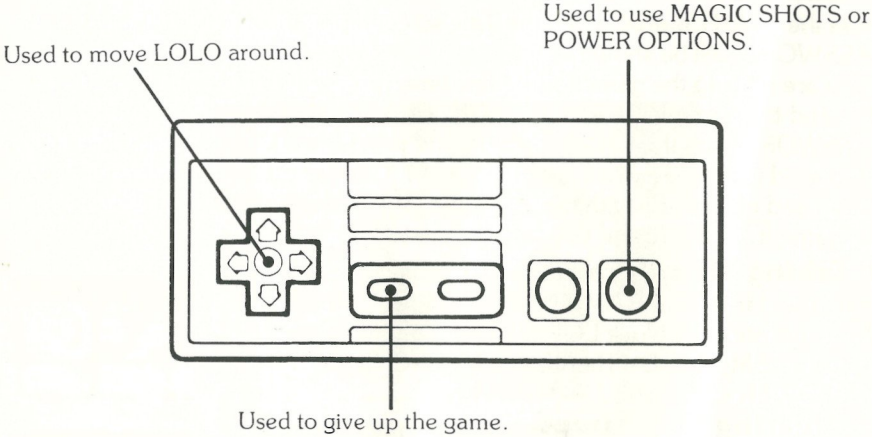
THE STORY

To save the country of Eden from the Great Devil's destruction the King of Eden dispatched Princess LALA to seek help. Prince LOLO was requested to accompany LALA back to Eden. On the way back The Great Devil kidnapped LALA right in front of LOLO.

To save Eden and rescue LALA, Prince LOLO went to the Devil's Haunted Castle. LOLO is not blessed with strength or agility but possesses great courage, high IQ and a lot of patience. Can LOLO save LALA after solving an almost endless series of mazes?



HOW TO USE THE CONTROLLER



When you come to a deadlock or notice wrong actions halfway, press SELECT. The game is given up, but you can challenge it again.

HOW TO PLAY THE GAME

① Game Start.

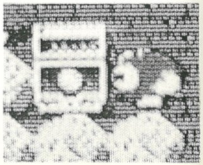
Press the START button when the Title screen appears. The words START and PASSWORD will be shown.

If you are playing the game for the first time, press the START button one more time and the game will begin. From the second game onward, move LOLO to PASSWORD with the CROSS button and press the START button. The screen is replaced with a password entering screen. Choose the letters with the CROSS button and enter them with the 'A' button. When this is done, you may continue the game from the room you last completed.

② Taking Heart Framers.

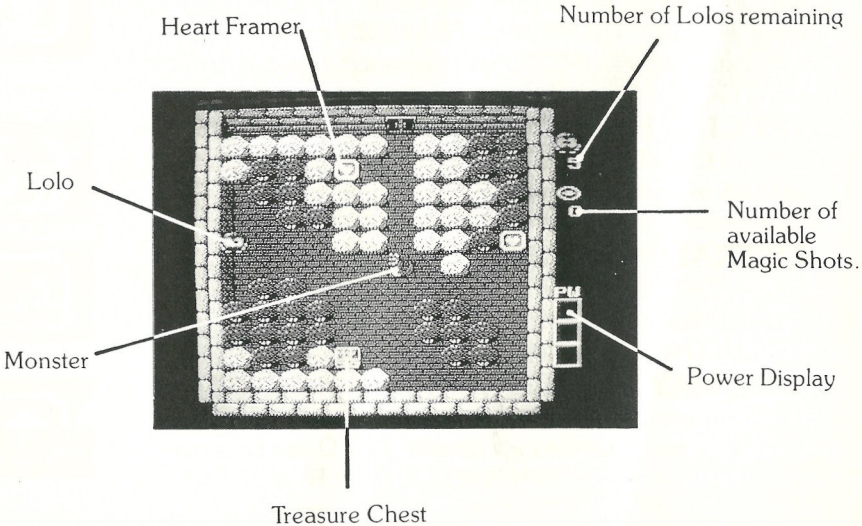
Take the HEART FRAMERS by moving LOLO. Many monsters will block LOLO's way. Confine them using the EMERALD FRAMERS, MAGIC SHOTS and POWER OPTIONS.

③ Clearing of A Room.



When LOLO takes all the HEART FRAMERS on the screen, a chest will open containing a Jewel. Removing the Jewel clears the room. The Castle has TREES, ROCKS, FLOWER BEDS, RIVERS, and DESERTS.

DISPLAY ON THE MAIN SCREEN



ITEMS

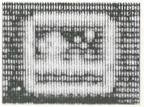
① HEART FRAMERS

Heart-marked blocks represent HEART FRAMERS. When all HEART FRAMERS in the room are taken, the Chest opens showing a Jewel. The HEART FRAMERS protect LOLO from Monsters' attacks (MEDUSA's menancing gaze or flame-throwing GOL). It can not be moved.

② SPECIAL HEART FRAMERS

SPECIAL HEART FRAMERS are identical to regular HEART FRAMERS in appearance, but have a hidden infinite power. By taking one, you can gain two MAGIC SHOTS.

③ EMERALD FRAMERS



The green EMERALD FRAMERS can be moved by pushing them. Like HEART FRAMERS, EMERALD FRAMERS can protect LOLO from Monsters' attacks and can confine them.

④ ONE-WAY PASSES

LOLO cannot pass over the ARROW mark in reverse direction, but can enter through its side. LOLO can pass over the ARROW pushing an EMERALD FRAMER or an EGG. The direction of the ARROW can be changed using POWER. Monsters move in any direction regardless of the ONE-WAY PASS.

ENVIRONMENT

① FLOWER BEDS

LOLO can seek safety from the Monsters in the FLOWER BEDS, but they will wait and pounce on LOLO when he leaves the FLOWER BEDS.

② DESERTS

LOLO can enter DESERTS freely, but his walking speed will be cut in half.

③ LAVA

EGGS can not be floated over LAVA. LOLO can pass over it using POWER of a BRIDGE. He must hurry, or the BRIDGE may burn down from the heat.

④ BRIDGES

LOLO and the Monsters may cross BRIDGES at any time.

⑤ TREES

LOLO or active Monsters cannot pass through the trees. Neither can a MAGIC SHOT, but some Monsters' attacks can go through the trees.

⑥ ROCKS

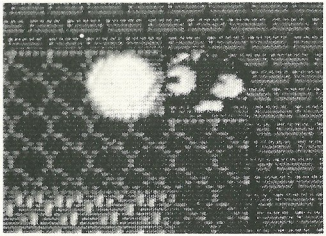
Neither MAGIC SHOTS, Monsters' attacks, LOLO nor active Monsters can pass through a rock, but you can destroy the rock by using the power of the Hammer.

⑦ RIVERS

LOLO is able to keep EGGS afloat and ride them on the water. If the current is flowing, then LOLO will be able to cross the river. However, if the current is not flowing, he will sink on the spot.

MAGIC SHOTS

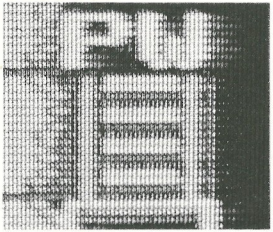
MAGIC SHOTS become available when certain HEART FRAMERS are taken. A Monster hit with a MAGIC SHOT turns into an EGG. The EGG can be pushed around, but it will revert back to a Monster after some time. When shot with a second MAGIC SHOT, an EGG flies out of the screen and will not return for a while. After some time, it will reappear in the form of the Monster at its original position. The EGG may be floated to enable LOLO to cross rivers. Current flows only in specific directions. If there is no current flow, the EGG will sink and LOLO will be lost if he is on board.



POWER

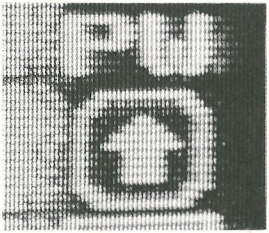
When one of the marks shown below appears on the display, the indicated power may be used,but only after a HEART FRAMER has been taken. MAGIC SHOTS are not available when POWER is used.

BRIDGES



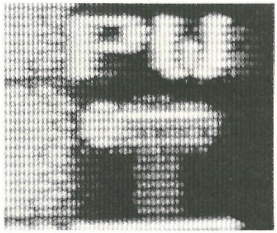
A Bridge can be spanned by facing LOLO toward narrow rivers and pressing Button A.

ONE-WAY PASSES



The direction of a One-Way Pass can be changed by pressing Button A with LOLO facing the arrow.

HAMMERS



A hampering rock can be destroyed by using a Hammer. Press Button A with LOLO facing the rock.

CHARACTERS

LOLO

The hero of this game.
A brave prince who fights monsters.

ROCKY

When faced with LOLO, he will dash forward to pin him down.

SKULL

When all HEART FRAMERS are taken, SKULL will awaken and begin chasing LOLO.

SNAKEY

A lovely harmless monster.

GOL

GOL awakes when all Heart Framers are taken, and discharges a flame when LOLO passes in front of him.

MEDUSA

When LOLO comes near, he will throw the Evil Eye.

LEEPER

LEEPER will fall asleep after a head-on collision.

ALMA

When coming to LOLO's side, he will roll and dash against LOLO.

DON MEDUSA

He throws a sword around him and moves within a limited range.

GAME OVER & CONTINUE

●Game Over.

If any of the following occurs, one LOLO will be lost from the number of remaining LOLOs displayed at the screen's upper right corner.

1. When caught by Monsters SKULL or ALMA.
2. When attacked by Monsters DON-MEDUSA, MEDUSA or GOL.
3. When lost in water or lava.
4. When you give up by pressing the SELECT button.

The game is over when all LOLOs are lost.

●TO CONTINUE

When you come to GAME OVER, the screen will display the PASS-WORD. If you would like to continue the game from where you left off, press the START button. The game will return to the Title screen. Press the START button one more time. The words START and CONTINUE will appear. Press the START button. You are now able to continue the game from where you last left off.

PRENEZ SOIN DE VOTRE JEU

1. Veillez toujours à couper le courant en inserrant ou en retirant la cartouche de jeu de la console.
2. Cette cartouche est un appareil de haute précision. Evitez de la soumettre à des températures extrêmes ou à des chocs. Conservez-la à température ambiante. N'essayez jamais de la démonter ou de l'ouvrir.
3. Ne touchez pas aux bornes et ne les mettez pas en contact avec de l'eau ce qui endommagerait les circuits du jeu.
4. Ne mettez jamais vos doigts ou des objets métalliques dans le connecteur de la console. Cela pourrait provoquer un fonctionnement défectueux ou des dégâts.

MERCI

d'avoir choisi ce nouveau jeu passionnant, proposé par HAL LABORATORY INC. Veuillez lire attentivement ce manuel d'instructions pour vous familiariser avec votre nouveau jeu.Conservez ce document pour vous y reporter ultérieurement.

L'HISTOIRE 15

UTILISATION DE LA MANETTE 16

MODE D'EMPLOI DU JEU 17

AFFICHAGE DE L'ECRAN PRINCIPAL 18

LES ELEMENTS 19

L'ENVIRONNEMENT 20

COUPS MAGIQUES ET PUISSANCE ..... 21 & 22

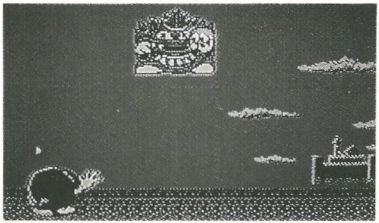
LES PERSONNAGES 23

FIN DU JEU ET REPRISE 24

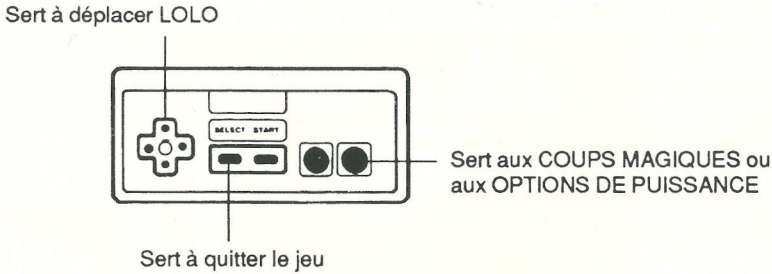
L'HISTOIRE

Pour éviter la destruction du pays de Paradis par le Grand Diable, le roi de Paradis a envoyé la princesse LALA chercher de l'aide. Le prince LOLO a été invité à raccompagner la princesse LALA à Paradis. Sur le chemin du retour, le Grand Diable à kidnappé la princesse LALA sous les yeux de LOLO.

Pour sauver le Paradis et secourir LALA, le prince LOLO s'est rendu dans le château hanté du Diable. LOLO a beaucoup de courage, son Q.I. est élevé, il est patient, mais n'est ni agile ni très fort physiquement. LOLO pourra-t'il sauver LALA et se frayer un chemin au travers d'un dédale presque infini de labyrinthes ?



UTILISATION DE LA MANETTE



Quand vous arrivez à une impasse ou que vous constatez un mauvais choix en cours de réalisation, appuyez sur SELECT. Vous quittez le jeu en cours, mais vous pouvez lancer un nouveau défi.

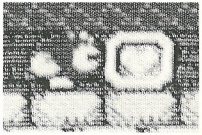
MODE D'EMPLOI DU JEU

① Début du jeu.

Appuyez sur le bouton START quand apparaît l'écran des titres. Les mots START (début) et PASSWORD (mot de passe) seront affichés.
Si vous jouez la partie pour la première fois, appuyez sur le bouton START encore une fois pour lancer le jeu. A partir de la deuxième partie, placez LOLO sur PASSWORD au moyen de la manette multidirectionnelle et appuyez sur le bouton START. L'écran en cours est remplacé par un écran permettant d'introduire le mot de passe. Choisissez les lettres en vous servant de la manette multidirectionnnelle et entrez-les avec le bouton»A». Cela étant fait, vous pouvez reprendre la partie là où vous l'avez laissée.

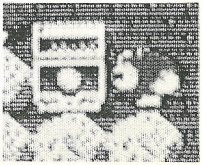
② Capture des Pavés Coeurs.

Prenez les PAVES COEURS en faisant bouger LOLO. De nombreux monstres bloqueront les mouvements de LOLO. Faites-les prisonniers au moyen des PAVES EMERAUDES, des COUPS MAGIQUES et des OPTIONS DE PUISSANCE.

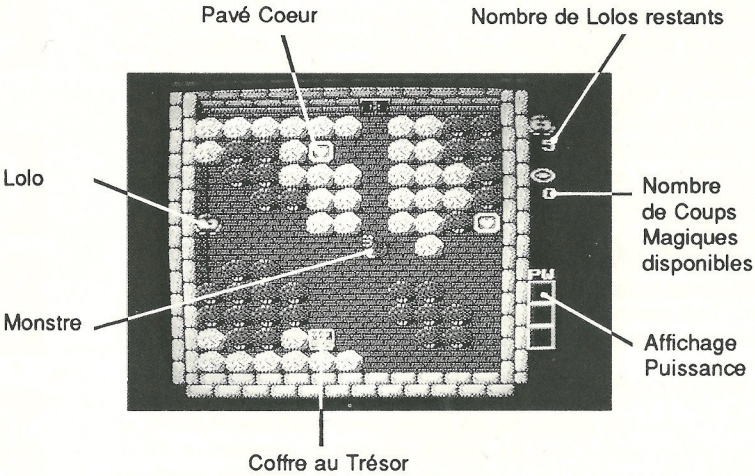


③ Changement de Salle.

Quand LOLO a consommé tous les PAVES COEURS sur un écran, un coffre s'entrouve et révèle un Bijou. Prendre ce Bijou permet de changer de salle. Le château se compose d'ARBRES, de ROCHERS, de MASSIFS DE FLEURS, de RIVIERES et de DESERTS.

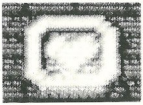


AFFICHAGE DE L'ECRAN PRINCIPAL



LES ELEMENTS

① PAVES COEURS

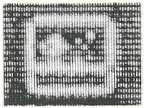


Les blocs marqués d'un coeur représentent les PAVES COEURS. Quand tous ceux qui se trouvent dans un salle sont pris, le Coffre s'ouvre et présente un Bijou. Les PAVES COEURS protègent LOLO des attaques des monstres (MEDUSE au regard effrayant ou GOL, le cracheur de feu). Ils ne peuvent pas être déplacés.

② PAVES COEURS SPECIAUX

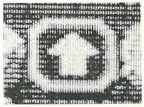
Les pavés COEURS SPECIAUX sont identiques aux PAVES COEURS normaux, mais disposent d'une force cachée de puissance infinie. En prenant l'un de ces éléments, vous pouvez gagner deux COUPS MAGIQUES.

③ PAVES EMERAUDES



Vous pouvez déplacer les PAVES EMERAUDES verts en les poussant. Tout comme les PAVES COEURS, les PAVES EMERAUDES peuvent protéger LOLO des attaques des monstres et emprisonner ces derniers.

④ PASSAGES A SENS UNIQUE



LOLO ne peut pas passer sur les pavés comportant une FLECHE en sens inverse, mais il peut les aborder de côté en poussant un PAVE EMERAUDE ou un OEUF. Le sens de la FLECHE peut être modifié en se servant d'une PUISSANCE. Les monstres bougent dans n'importe quelle direction indépendamment des PASSAGES A SENS UNIQUE.

L'ENVIRONNEMENT

① MASSIFS DE FLEURS

LOLO peut se protéger des monstres en allant dans les massifs de fleurs, mais les monstres le guettent et se jetteront sur lui quand il quittera ces massifs.

② DESERTS

LOLO peut entrer librement dans les DESERTS, mais sa vitesse de marche sera réduite de moitié.

③ LAVE

Les OEUFS ne peuvent pas être transportés sur la LAVE. LOLO peut passer par dessus en se servant de la PUISSANCE d'un PONT. Mais il doit faire vite, car le PONT peut être détruit par la chaleur.

④ PONTS

LOLO et les monstres peuvent traverser les PONTS à tout moment.

⑤ ARBRES

LOLO ou les monstres actifs ne peuvent pas traverser les arbres. Il en est de même pour les COUPS MAGIQUES. Cependant les attaques de certains Monstres peuvent passer à travers les arbres.

⑥ ROCHERS

Les COUPS MAGIQUES, pas plus que les attaques des Monstres, LOLO ou les Monstres actifs, ne peuvent traverser un rocher. Mais vous pouvez détruire un rocher en vous servant de la puissance du Marteau.

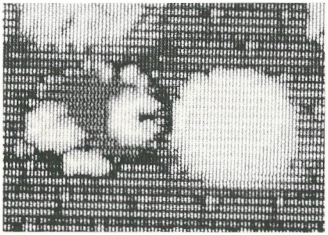
⑦ RIVIERES

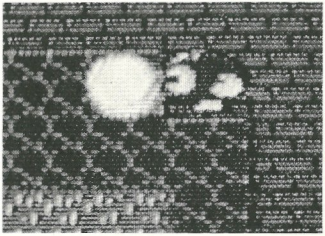
LOLO peut faire flotter les OEUFS et naviguer dessus sur l'eau. S'il y a du courant, LOLO pourra traverser la rivière. Mais s'il n'y a pas de courant, il coulera sur le champ.

COUPS MAGIQUES

Les COUPS MAGIQUES sont gagnés en prenant certains PAVES COEURS. Un Monstre touché par un COUP MAGIQUE est transformé en OEUF.

L'OEUF peut être déplacé, mais il redeviendra un Monstre au bout de quelque temps. Atteint par un deuxième coup magique, un OEUF sort de l'écran et ne reviendra pas de sitôt. Au bout de quelque temps, il réapparaîtra sous la forme du Monstre à sa place initiale. L'OEUF peut servir d'embarcation pour permettre à LOLO de traverser des rivières. Le courant ne va que dans des directions spécifiques. S'il n'y a pas de courant, l'OEUF coule et LOLO, s'il est à bord, est perdu.



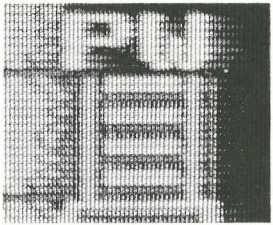


PUISSANCE

PUISSANCE

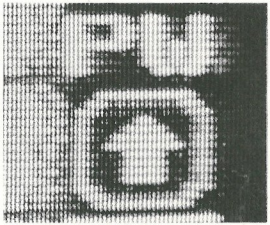
Quand l'un des symboles ci-dessous apparaît à l'écran, vous pouvez vous servir de la puissance indiquée, mais seulement après avoir pris un PAVE COEUR. Les COUPS MAGIQUES ne peuvent pas être employés quand la PUISSANCE est en service.

PONTS



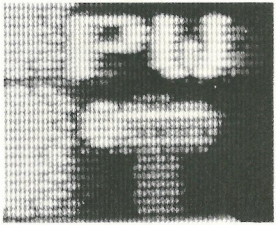
Un pont peut être déroulé en orientant LOLO face à des rivières étroites et en appuyant sur le bouton A.

PASSAGES A SENS UNIQUE



Le sens d'un passage à sens unique peut être modifié en appuyant sur le bouton A, LOLO faisant face à la flèche.

MARTEAUX



Il est possible de détruire, à l'aide d'un marteau, un rocher encombrant. Appuyez sur le bouton A, LOLO faisant face au rocher.

LES PERSONNAGES

LOLO

Le héros de ce jeu. Un prince courageux bravant les monstres.

ROCKEY

S'il fait face à LOLO, il se jettera sur lui pour le river au sol.

SKULL

se réveille quand tous les Pavés Coeurs ont été pris et se met à poursuivre LOLO.

SNAKEY

Un adorable monstre inoffensif.

GOL

se réveille quand tous les PAVES COEURS ont été pris et crache un jet de flamme quand LOLO passe devant lui.

MEDUSA

Quand LOLO vient à proximité, il lui lance le Mauvais Oeil.

LEEPER

s'endormira après une collision de face.

ALMA

En arrivant à côté de LOLO, il se met en boule et se jette contre LOLO.

DON MEDUSA

Il lance une épée autour de lui et se déplace dans un rayon restreint.

FIN DU JEU ET REPRISE

Fin du jeu.

Un LOLO sera perdu et retiré du nombre de LOLOS affiché en haut à droite de l'écran quand l'une des conditions suivantes se produit :

1. Capture par les Monstres SKULL ou ALMA.
2. Attaque par les Monstres DON MEDUSA, MEDUSA ou GOL.
3. Perte dans l'eau ou dans la lave.
4. Abandon de votre part et appui sur le bouton SELECT.

Le jeu est terminé quand tous les LOLOS ont été perdus.

POUR CONTINUER

Quand vous arrivez au message GAME OVER (fin de jeu), l'écran affiche le mot de passe. Si vous désirez continuer le jeu là où vous l'avez quitté, appuyez sur le bouton START. Le jeu reprendra à l'écran des titres. Appuyez une fois encore sur le bouton START. Les mots START et CONTINUE apparaîtront. Appuyez sur le bouton START. Vous pouvez reprendre le jeu au point où vous l'avez quitté.

BEHANDEL JE SPEL VOORZICHTIG

1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Stoot er niet tegen en stel hem niet bloot aan te hoge of te lage temperaturen. Probeer hem nooit open te maken.
2) Kom niet aan de electrische contacten en houd hem uit de buurt van water, anders beschadigd het spel.
3) Zet je Controldeck altijd uit voordat je de spelcassette erin stopt of eruit haalt.
4) Stop je vinger of metalen voorwerpen nooit in het Controldeck, anders beschadig je de contacten.

BEDANKT

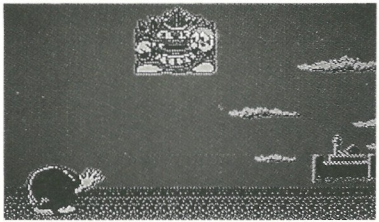
dat je dit spannende spel van HAL LABORATORY INC. hebt gekozen. Lees de gebruiksaanwijzing goed door voor je begint met spelen. Bewaar hem zodat je later nog eens iets op kunt zoeken.

HET VERHAAL 27
HOE GEBRUIK JE DE CONTROLLER 28
HOE MOET JE SPELEN 29
HET GROTE SCHERM 30
VOORWERPEN 31
OMGEVING 32
MAGISCHE SCHOTEN EN POWER ..... 33 & 34
FIGUREN 35
EINDE SPEL EN DOORGAAN 36

HET VERHAAL

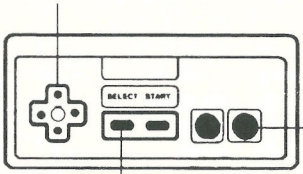
Om het land van Eden te redden van de verwoesting door de Grote Duivel stuurde de Koning van Eden Prinses LALA op pad om hulp te zoeken. Prins LOLO moest haar helpen. Op de terugweg werd LALA voor LOLO's ogen ontvoerd door de Duivel.

Om Eden en LALA te redden ging Prins LOLO naar het spookkasteel van de Duivel. LOLO is niet sterk of machtig, maar heeft wel veel moed, is heel slim en heel geduldig. Kan LOLO LALA redden door de eindeloze raadsels op te lossen?



HOE GEBRUIK JE DE CONTROLLER

Besturen van LOLO SCHOTEN of.



Voor MAGISCHE POWER.

Stopt het spel.

Als je ergens niet uitkomt of halverwege iets verkeerds ontdekt, druk dan op SELECT. Het spel stopt, maar je kunt het nog een keer proberen.

HOE MOET JE SPELEN

① Spel Start.

Druk op START tijdens het Titelscherm. Je ziet nu de woorden START en PASSWORD.

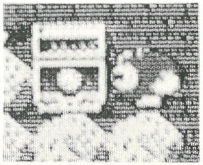
Als je het spel voor de eerste keer speelt, druk je gewoon op START en het spel begint. Na de eerste keer zet je LOLO eerst bij PASSWORD en druk je dan op START. Je ziet nu het Paswoord scherm. Kies de letters met de Vierpuntsdruktoets en zet ze neer met de A knop. Je gaat dan verder op de plaats waar je gebleven was.

② Pak de Hartblokken.

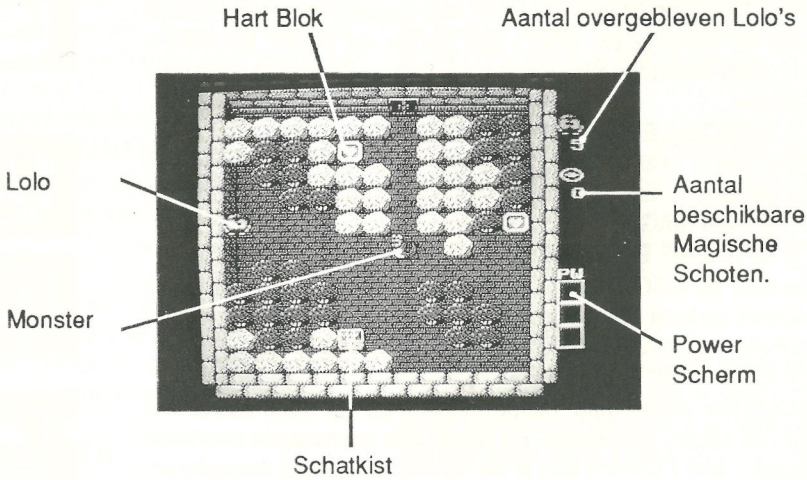
Raap alle Hartblokken op. Soms staan de monsters in de weg. Sluit ze op met GROENE BLOKKEN, MAGISCHE SCHOTEN of POWER.

③ Een kamer Leeg Maken.

Als LOLO alle Hart Blokken heeft gepakt gaat de schatkist met de Parel open. Pak de Parel en de kamer wordt leeg. Het Kasteel heeft BOMEN, ROTSEN, BLOEMBEDDEN, RIVIEREN en WOESTIJNEN.



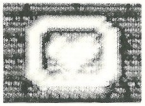
HET GROTE SCHERM



VOORWERPEN

① HART BLOKKEN

De stenen met een hartje zijn de HART BLOKKEN. Als je al de HART BLOKKEN in een kamer hebt gepakt, gaat de schatkist met de Parel open. LOLO kan achter de HART BLOKKEN schuilen voor aanvallen van de monsters. Hij kan niet verplaatst worden.

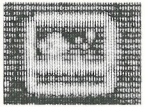


② SPECIALE HART BLOKKEN

SPECIALE HART BLOKKEN zien eruit als normale HART BLOKKEN, maar hebben een verborgen kracht. Pak ze op en je krijgt twee MAGISCHE SCHOTEN.

③ GROENE BLOKKEN

Je kunt de GROENE BLOKKEN verplaatsen door er tegen te duwen. Je kunt ook net zoals bij de HART BLOKKEN er achter schuilen of je kunt de monsters ermee opsluiten.



④ EEN-RICHTING WEG

LOLO kan alleen maar de kant van de pijl op, maar kan er wel van de zijkant opstappen. Hij kan er ook voorwerpen overheen duwen. Met POWER kun je de richting van de pijl veranderen. De monsters trekken zich niets aan van de pijl.

OMGEVING

① BLOEMBEDDEN

LOLO kan in de bloembedden schuilen voor de monsters, maar ze wachten hen wel op en vallen aan zodra ze kunnen.

② WOESTIJNEN

LOLO kan zo de WOESTIJN inlopen, maar hij wordt dan wel wat trager.

③ LAVA

EIEREN kunnen niet in de LAVA drijven. LOLO kan oversteken met de POWER van de BRUG, maar hij moet wel opschieten, anders verbrand debrug.

④ BRUGGEN

LOLO en de monsters kunnen altijd over de brug lopen.

⑤ BOMEN

LOLO en de monsters kunnen niet door de bomen lopen. Ook de MAGISCHE SCHOTEN gaan er niet doorheen.

⑥ ROTSEN

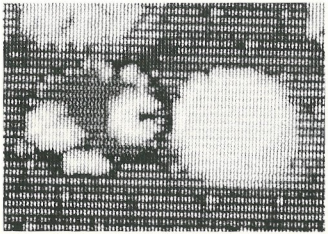
Zowel de MAGISCHE SCHOTEN, als de aanvallen van de monsters, LOLO en de monsters zelf kunnen niet door de rotsen heen. Vernietig ze met de POWER van de HAMER.

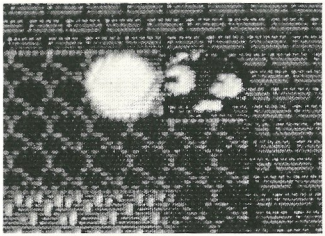
⑦ RIVIEREN

Eieren blijven drijven op het water en LOLO kan erop varen. Als er stroming staat, kan LOLO de rivier oversteken. Als het water stil is,zinkt LOLO direkt.

MAGISCHE SCHOTEN

Je krijgt MAGISCHE SCHOTEN als je bepaalde HARTBLOKKEN pakt. Als je een monster raakt met een MAGISCH SCHOT, veranderd hij in een EI. Je kunt de EIEREN wegduwen, maar na een tijdje komt het monster weer terug. Als je hem nog een keer raakt, schiet hij van het scherm, maar komt iets later terug op zijn oorspronkelijke plaats. In de rivier kun je op het EI varen, als er tenminste stroming staat, want anders zink je direkt.



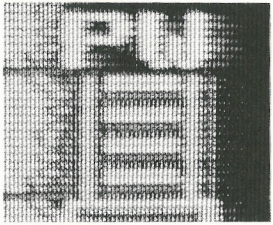


POWER

POWER

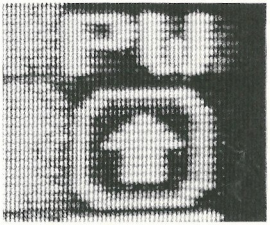
Als een van de onderstaande tekens verschijnt, kun je POWER gebruiken als je een HARTBLOK hebt gepakt. De MAGISCHE SCHOTEN werken niet als je POWER gebruikt.

RUGGEN



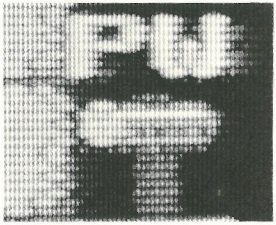
Je kunt een brug leggen door LOLO bij een smalle rivierovergang te zetten en op A te drukken.

EEN-RICHTING WEG



Je kunt de richting van de pijl veranderen als LOLO er naar kijkt en dan moet je op A drukken.

HAMERS



Je kunt de rotsen vernietigen met een hamer. Druk op A als LOLO voor een rots staat.

FIGUREN

LOLO

De held van het spel. Een dappere prins die monsters verslaat.

ROCKEY

Als hij LOLO ziet komt hij recht op hem af.

SKULL

Als alle HART BLOKKEN gepakt zijn, wordt SKULL wakker en gaat hij LOLO achtervolgen.

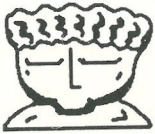
SNAKEY

Een lief, onschuldig monster.

GOL

GOL wordt wakker als alle HARTBLOKKEN gepakt zijn en spuwt vuur naar LOLO als hij voorbij komt.

MEDUSA



Als LOLO dichtbij komt, gooit hij het Boze Oog.

LEEPER

LEEPER valt in slaap als je tegen hem stoot.

ALMA

Als hij naast LOLO komt, rolt hij recht op LOLO af.

DON MEDUSA

Hij zwaait met zijn zwaard, maar beweegt niet veel.

EINDE SPEL & DOORGAAN

• Einde Spel.

Als het volgende gebeurt, verlies je een LOLO en zie je dat rechtsboven in beeld.

1. Als LOLO gepakt wordt door SKULL of ALMA.
2. Als LOLO aangevallen wordt door DON MEDUSA, MEDUSA of GOL.
3. Als LOLO verdrinkt in water of lava.
4. Als je opgeeft en op SELECT drukt.

Het spel stopt als je geen LOLO's meer hebt.

• DOORGAAN

Als het spel afgelopen is, zie je het paswoord op het scherm. Als je direkt verder wilt gaan, kun je nu op START drukken. Je ziet dan het Titelscherm. Druk nog een keer op START. Je ziet nu weer START en CONTINUE. Kies voor CONTINUE. Je gaat verder waar je gebleven was.

ADVENTURES OF LOLO™

TM AND © HAL LABORATORY INC. 1988
ALL RIGHTS RESERVED

Printed in Japan
Imprimé au Japon